

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI APLIKASI
CANVA PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD TERHADAP
SISWA KELAS 1 SDN KARANGTENGAH 3 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

INDAH TRY LESTARI

NPM : 2014060299

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh:

INDAH TRY LESTARI

NPM: 2014060299

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI APLIKASI
CANVA PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD TERHADAP
SISWA KELAS 1 SDN KARANGTENGAH 3 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 17 Juli 2024

Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.

NIDN. 0714118403

Pembimbing II



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

Skripsi Oleh:

INDAH TRY LESTARI

NPM: 2014060299

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI APLIKASI
CANVA PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD TERHADAP
SISWA KELAS 1 SDN KARANGTENGAH 3 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd



3. Penguji II : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.



Mengetahui,



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Indah Try Lestari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Sidoarjo, 23 Juni 2000

NPM : 2014060299

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan



INDAH TRY LESTARI

NPM: 2014060299

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

-Q.S Ar-Ra'd: 11-

“Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang”.

-QS. Al Imraan : 200-

*“do my best,
so that i can't blame my self for anything”*

-Magdalena Neuner-

PERSEMBAHAN

- ❖ Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga diberikan kemudahan dengan jalan terbaik dalam hidupku.
- ❖ Kepada kedua orang tua ku tercinta, **Bapak Eko Hari Christianto dan Ibu Kun Ruba'iyah** yang tiada henti memberikan do'a, memberikan nasehat, serta motivasi sehingga saya mampu berada dititik ini dengan baik.
- ❖ Kepada saudaraku tersayang, **Rizky Bagus Pratama dan Nawang Setya Ningrum** yang selalu memberikan dukungan, do'a, serta segala nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
- ❖ Kepada dosen pembimbingku Ibu **Novi Nitya Santi, S. Pd., M. Psi., dan Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd.**, yang telah membimbing skripsi dengan sabar.
- ❖ Untuk kakakku **Yulinda Rohmatika Hidayati, S. Pd. dan Indana Zulfa Nurul Lathifah** yang telah memberikan dukungan serta motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Untuk pasanganku tersayang **Agung Dwi Rachmadianto** yang selalu memberikan dukungan serta nasehat sehingga saya mampu menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
- ❖ Terimakasih kepada **Bapak Ibu dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri** atas segala ilmu yang telah diberikan.
- ❖ Tidak lupa kepada **teman-teman dan sahabatku** yang selama ini telah memberikan dukungan, menemani saya, dan belajar bersama.

ABSTRAK

Indah Try Lestari: Pengembangan Media *Flashcard* Mengenal Huruf Abjad Melalui Aplikasi *Canva* Pada Materi Mengenal Huruf Abjad Terhadap Siswa Kelas I SDN Karangtengah 3 Kediri

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang memberikan hasil, bahwa terdapat siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah dengan jumlah banyak. Dalam mengajar siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah, guru hanya menggunakan media KIT Bahasa dari pemerintah dan buku bacaan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri, 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri, 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Selanjutnya penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas I SDN Karangtengah 3. Jumlah subjek yang digunakan dalam uji coba terbatas adalah 4 siswa, dan jumlah subjek yang digunakan dalam uji coba luas adalah 15 siswa. Selanjutnya penelitian ini menggunakan instrument berupa angket wawancara guru, angket validasi, angket respon guru, angket respon siswa, dan angket keefektifan.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad meliputi 1) Kevalidan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad memperoleh presentase skor 96% dan data hasil validasi media dengan presentase skor 90%. Rata-rata dari hasil validasi ahli materi dan ahli media tersebut adalah 93% dengan kategori “sangat valid” dan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad dapat digunakan tanpa revisi, 2) Kepraktisan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad memperoleh presentase skor 90% dari angket respon guru dan memperoleh presentase skor 98% dari angket respon siswa dengan kategori “sangat praktis” dan dapat digunakan, 3) Keefektifan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad melalui uji coba terbatas dan uji coba luas mengerjakan soal evaluasi memperoleh nilai rata-rata 92 dengan presentase skor ketuntasan 92%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad “sangat efektif” dan dapat digunakan.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Flashcard* mengenal huruf abjad untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah sangat efektif serta memenuhi kriteria kebutuhan siswa dan layak untuk

digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran terhadap siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah di sekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kemampuan Membaca

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI APLIKASI *CANVA* PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD TERHADAP SISWA KELAS 1 SDN KARANGTENGAH 3 KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak ***Dr. Zainal Afandi, M.Pd.*** selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak ***Dr. Agus Widodo, M.Pd*** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak ***Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd*** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Kepada ***Ibu Novi Nitya Santi, S. Pd., M. Psi.,*** dan Ibu ***Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd.,*** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan ilmu dan nasehat kepada penulis.
5. Ibu ***Dwi Wulandari, S.Pd.SD*** selaku kepala sekolah SDN Karangtengah 3 Kediri yang telah mendukung terlaksananya penelitian dengan baik.
6. Ibu ***Yogi Melianna, S.Pd*** selaku wali kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri yang telah memberikan dukungan serta fasilitas selama penelitian.
7. Serta beberapa pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu, yang telah memberikan dukungan terhadap penulis sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat titik air bagi samudra luas.

Kediri, 17 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'INDAH TRY LESTARI', with a stylized flourish extending to the right.

INDAH TRY LESTARI

NPM: 2014060299

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iv
<u>MOTTO</u>	v
<u>PERSEMBAHAN</u>	vi
<u>ABSTRAK</u>	vii
<u>KATA PENGANTAR</u>	ix
<u>DAFTAR ISI</u>	xi
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiv
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xv
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xvi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Identifikasi Masalah</u>	3
C. <u>Rumusan Masalah</u>	3
D. <u>Tujuan Pengembangan</u>	4
E. <u>Sistematika Penulisan</u>	4
<u>BAB II LANDASAN TEORI</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Kajian Teori</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Bahan Ajar</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Kartu Sebagai Bahan Ajar</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Flashcard</u>	Error! Bookmark not defined.
4. <u>Aplikasi Canva</u>	Error! Bookmark not defined.
5. <u>Membaca</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Penelitian Terdahulu</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Kerangka Berfikir</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III METODE PENGEMBANGAN</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Model Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Prosedur Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Lokasi dan Subyek Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Lokasi Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.

2.	Subyek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji Coba Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
1.	Desain Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
2.	Subjek Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
E.	Validasi Model/Produk	Error! Bookmark not defined.
F.	Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1.	Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
2.	Angket Validasi	Error! Bookmark not defined.
3.	Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.	Angket Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
5.	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
G.	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1.	Tahapan-Tahapan Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN</u>		Error!
Bookmark not defined.			
A.	Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
2.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
3.	Desain Awal Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B.	Pengujian Model Terbatas	Error! Bookmark not defined.
1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	Error! Bookmark not defined.
2.	Uji Coba Lapangan dari Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
C.	Pengujian Model Perluasan	Error! Bookmark not defined.
1.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Luas)	Error! Bookmark not defined.
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.
D.	Validasi Model	Error! Bookmark not defined.
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	Error! Bookmark not defined.
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	Error! Bookmark not defined.

3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	Error! Bookmark not defined.
4.	Desain Akhir Model	Error! Bookmark not defined.
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Spesifikasi Model	Error! Bookmark not defined.
2.	Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model	Error! Bookmark not defined.
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
1.	Implikasi Teoritis	Error! Bookmark not defined.
2.	Implikasi Praktis	Error! Bookmark not defined.
3.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		6
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Guru ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Keefektifan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Rubrik Penilaian Keefektifan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Rubrik Penilaian Keefektifan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Kefektifan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Desain Awal Media <i>Flashcard</i> (draft)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Desain Awal Buku Media <i>Flashcard</i> (draft)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.

[Tabel 4.7 Hasil Nilai Siswa Uji Coba Terbatas.....](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.8 Gambar Desain Awal Hasil](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.9 Desain Awal Hasil Uji Coba Terbatas...](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.10 Hasil Respon Guru](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.12 Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas.....](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.13 Desain Akhir Media Pembelajaran *Flashcard*...](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Tabel 4.14 Desain Akhir Buku Media Pembelajaran *Flashcard*](#) **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 Kerangka Berpikir](#) **Error! Bookmark not defined.**
[Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE](#) **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara
3. Surat Permohonan Izin Penelitian
4. Surat Keterangan Penelitian
5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk
6. Kuosioner Kebutuhan Media
7. Modul Ajar
8. Soal Evaluasi
9. Hasil Validasi Ahli Media
10. Hasil Validasi Ahli Materi
11. Angket Respon Guru
12. Angket Respon Siswa
13. Instrument Kepraktisan Media Untuk Guru
14. Instrumen Kepraktisan Media Untuk Siswa
15. Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi
16. Foto Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya yang bertujuan mengarahkan peserta didik dalam proses belajar kemudian pada akhirnya mereka mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Di Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengarahkan peserta didik dalam kemampuan berbahasa yakni : menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu dari empat keterampilan berbahasa adalah membaca (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) sebagaimana yang diajarkan pada Sekolah Dasar. Agar peserta didik dapat menyampaikan suatu gagasan berupa perasaan, pendapat, dan pengalaman maka membaca merupakan sarana yang penting untuk dikuasai .

Dalam kehidupan sehari-hari penguasaan membaca sangat diperlukan, namun pada realitanya membaca merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diperhatikan dengan serius. Berdasarkan kondisi yang sering terjadi realitanya pembelajaran membaca sering terabaikan, dan kurang tertangani dengan baik. Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran membaca terkhususnya adalah dalam mengenal huruf abjad. Selain kurangnya pengetahuan peserta didik, adapun kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk membantu mempermudah peserta didik dalam pembelajaran mengenal huruf abjad. Dengan demikian kurangnya media pembelajaran yang digunakan sangat berdampak bagi proses serta hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN Karangtengah 3, telah ditemukan sebuah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu terdapat 13 siswa dari jumlah 19 siswa yang belum menguasai serta mengalami kesulitan dalam membaca. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara oleh guru kelas 1 yang dilakukan oleh peneliti memberikan hasil bahwa permasalahan tersebut terjadi

karena siswa kurang tertarik terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru kelas dalam belajar pengenalan huruf abjad. Selain itu dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai satu-satunya bahan pembelajaran. Dengan demikian menyebabkan minat dan motivasi belajar peserta didik menurun. Berdasarkan hal tersebut ketika minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia tentang mengenal huruf abjad menurun maka tentu hasil belajar peserta didik juga akan menurun.

Oleh karena itu dengan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran mengenal huruf abjad di SDN Karangtengah 3, maka peneliti memberikan sebuah solusi terhadap permasalahan tersebut dengan membuat pengembangan media pembelajara *Flashcard*. Pada dasarnya *Flashcard* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu dan biasanya berisikan gambar, tulisan, ataupun simbol menyesuaikan konsep yang akan dipelajari. Selain itu *Flashcard* merupakan salah satu permainan edukatif yang melatih kemampuan daya ingat, merangsang kemampuan otak, dan meningkatkan kemampuan kosakata pada peserta didik. Oleh karena itu tujuan dari dibuatnya media pembelajaran tersebut yaitu untuk membangun kembali minat belajar peserta didik. Jika pendidik dapat meggunakan sebuah media pembelajaran dengan baik, maka peserta didik akan lebih mudah menguasai pengenalan huruf abjad.

Sementara itu media pembelajaran *Flashcard* ini dipilih sebagai solusi permasalahan karena sesuai dengan pendapat Brunner (dalam Arsyad: 2013, p.10) bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktorial/gambar, dan pengalaman abstrak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak lebih mudah menangkap pembelajaran secara konkret bukan secara abstrak, dan media pembelajaran *Flashcard* merupakan salah satu contoh media konkret. Selain itu media pembelajaran *Flashcard* memiliki kelebihan dimana media

tersebut praktis, mudah diingat oleh anak-anak, dan tentunya menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki ketertarikan dan mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Flashcard* berupa kartu belajar membaca sebagai alternatif solusi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* MELALUI APLIKASI *CANVA* PADA MATERI MENGENAL HURUF ABJAD TERHADAP SISWA KELAS 1 SDN KARANGTENGAH 3 KEDIRI”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan - permasalahan dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Flashcard* Melalui Aplikasi *Canva* Pada Materi Mengenal Huruf Abjad Terhadap Siswa Kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang belum bisa membaca dengan baik.
2. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih belum menciptakan suasana belajar siswa yang interaktif dan menyenangkan.
3. Penggunaan bahan ajar yang kurang sesuai dengan siswa yang masih kesulitan dalam membaca.
4. Kurangnya keterampilan siswa dalam membaca dan menulis.
5. Kurangnya minat peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama ketika belajar mengenal huruf abjad/membaca.

C. Rumusan Masalah

Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan, kepraktisan, dan efektivitas media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri . Adapun pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri ?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Flashcard* melalui aplikasi *canva* pada materi mengenal huruf abjad terhadap siswa kelas 1 SDN Karangtengah 3 Kediri.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam sebuah karya ilmiah merupakan bagian yang membantu pembaca untuk mempermudah dalam mengetahui urutan sistamis dari karya ilmiah yang sedang dibaca. Dalam penelitian ini pembahasan yang dilakukan adalah:

1. **BAB I** Pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan.

2. **BAB II** Landasan teori, landasan teori memaparkan kajian teori yang berisi: (a) pengembangan media pembelajaran (b) Media *Flashcard* (c) aplikasi *canva*. Alur berfikir dan penelitian terdahulu.
3. **BAB III** Metode pengembangan, yang terdiri dari: model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/ produk, validasi model/ produk, instrument pengumpulan data.
4. **BAB IV** Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang terdiri dari: Deskripsi setting/Lokasi penelitian, Deskripsi data hasil penelitian, Interpretasi dan pembahasan.
5. **BAB V** Simpulan, Implikasi dan Saran, yang terdiri dari: Simpulan, Implikasi, Saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adica. (2022). *Pengertian Bahan Ajar Menurut Para Cendekiawan*. <https://www.silabus.web.id/pengertian-bahan-ajar-menurut-para-cendekiawan/>.
- Aditia, M., Aditia, M. T., & Muspiroh, N. (2013). [November 2013] JURNAL SCIENTIAE EDUCATIA VOLUME 2 EDISI 2. In *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* (Vol. 2, Nomor 2).
- Akbar, S. (2013). Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. In *PT Remaja Rosdakarya*.
- Bakle, E., Koilmo, A., Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA PERMULAAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR INPRES BERTINGKAT OEBOBO 2 KUPANG* (Vol. 2, Nomor 2).
- Benny, 2019. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.
- Deepulish. (2022). *pengertian dan tujuan keterampilan membaca*. 2022.
- Dewayani, S., Pendidikan, K., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., & Kurikulum, P. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Aku Bisa! SD KELAS I*.
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal didaktika*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Inggih Pangestu. (2022). *Mari Mengenal Apa itu Canva Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. idmetafora.
- Johanes, S. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Daring*.
- Koesdarwati, S. E., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2023). PENGARUH DUKUNGAN ORANG TUA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.804>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2).
- Nengah, N., Wangi, S., Ngurah Japa, G., & Renda, N. T. (2021). *Journal for Lesson and Learning Studies Mengenal Pecahan dengan Modul Matematika*. 4(2), 246–

254. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>

- Nuraini Dewi, T., Lambertus Meko, E., Adawiyah, A., Afdany Laudy, M., Tina Nurwanti, dan, & Wijaya Kusuma Surabaya, U. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN PAKIS V SURABAYA*.
- Nurfadillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In *CV Jejak*.
- Rohmatika, Y., Zunaidah, F. N., & Nurmilawati, M. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Banjarejo 2. *SEMDIKJAR 6 (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1). <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif. In *Literasi Nusantara*.
- Sadiman, A. S. (2011). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. In *Jakarta: PT. Grafindo Persada*.
- Sari, M. Z. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Sugiyano. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*.
- Sumbawati, Y., Tahir, M., & Sudirman, S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 1 Penujak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.846>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Utami, I. E. S., Barlian, Y. A., Larasati, M., Noviani, E., Lestari, D., Rochadi, D., Maulana, A., Wilman, Y., Pradini, N. A., Sukiyasa, K., Sukoco, S., Mufidah, A., Angreany, F., Saud, S., Maryanto, R. I. P., Wulanata, I. A., Nindyawati, A. F., Rakhmanita, E., Rina Devianty, ... Wulan, N. C. (2017). Media Flashcard Berpengaruh Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Universitas sebelas maret*, 3(2).

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 2(2).